К. Гаращук, кандидат педагогічних наук, доцент,
Житомирський державний університет ім.І.Франка

НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ЛАНКИ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ІМІТАЦІЙНО-МОДЕЛЮЮЧОЇ ГРИ

На початок XXI ст. англійська мова стала важливим засобом міжнародного спілкування, і українське суспільство відчуває гостру потребу у фахівцях різних галузей, у тому числі вчителях початкових класів, які активно володіли б іноземною мовою для вирішення своїх професіональних та персональних проблем. Це означає, що вищі навчальні заклади повинні підготувати своїх випускників до спілкування в реально життєвих ситуаціях, навчити здобувати знання самостійно з метою вдосконалення в галузі обраної майбутньої професії.

Навчально-моделюючі ігри займають особливе місце на заняттях англійської мови тому, що ці ігри є ситуативними мовленнєвими вправами, у ході яких студенти набувають досвіду спілкування іноземною мовою, а головне – соціолінгвістичну та соціокультурну компетенцію, оскільки спілкування включає не лише власне мовлення, а й жести, міміку, рухи та відповідну поведінку в різних ситуаціях. Під ситуативно-моделюючою грою ми розуміємо комунікативну гру, яка навчає норм спілкування, забезпечує оволодіння тими комунікативними одиницями, які необхідні під час перевтілення учня у представника певної соціальної групи, професії, тощо.

Імітаційно-моделююча гра поєднує в собі риси ігрової та навчальної діяльності. У навчанні англомовного усного мовлення імітаційно-моделююча гра є насамперед мовленнєвою діяльністю майбутніх учителів, у ході якої вони програють різноманітні соціальні та міжособистісні ролі та ситуації. Поняття соціальної ролі є елементом суспільних відносин: навколишнє середовище виступає по відношенню до людини як первинна соціалізація: у ній вона засвоює соціальний досвід, зафіксований у мові. Природні (невимушені) соціальні ролі в навчальних умовах зводяться до двох: викладач – студент, тому імітаційно-моделюючу гру слід розглядати з позицій студентів і позиції викладача [1, с. 23].

З позицій студентів імітаційно-моделююча гра є ігровою діяльністю, в процесі якої виконуються певні ролі, метою якої є здійснювана діяльність - гра, причому вмотивованість дій полягає у змісті діяльності, а не поза її межами. Навчальний характер гри студентами не усвідомлюється [1, с. 23]. Отже, з точки зору учнів імітаційно-моделююча гра є діяльністю, спрямованою на оволодіння іншомовним спілкуванням.

Метою імітаційно-моделюючої гри викладач вважає формування і розвиток в учнів мовленнєвих навичок і вмінь. Імітаційно-моделююча гра є керованою, і навчальний характер вчителем чітко усвідомлюється [1, с. 24]. Вона володіє великими навчальними можливостями :

1. Імітаційно-моделюючу гру можна розцінювати як модель спілкування, так як вона імітує діяльність в істотних рисах та в ній, як і в житті переплітається мовна та немовна поведінка партнерів;

2. Імітаційно-моделююча гра має великі можливості мотиваційно-спонукального характеру;

3. Імітаційно-моделююча гра передбачає посилення особистісної причетності до усього, що діється.

4. Імітаційно-моделююча гра сприяє розширенню асоціативної бази при засвоєнні мовного матеріалу, так і навчальна ситуація базується на зразок театральних п'єс, що передбачає опис атмосфери, характеру діючих осіб і відносин між ними. Під кожною реплікою мається на увазі відрізок змодельованої дійсності.

5. Імітаційно-моделююча гра сприяє формуванню навчального співробітництва та партнерства. Адже й виконання передбачає охоплення групи студентів, котрі повинні налагоджено взаємодіяти, а жест, німа дія, якщо вона відповідає ситуації, заохочується всією групою.

6. Імітаційно-моделююча гра має освітнє значення, оскільки студенти знайомляться з технологією театру [1, с. 25].

Можна виокремити три компоненти імітаційно-моделюючої гри: ролі, навчально-мовленнєва ситуація, рольові дії [2, с. 74].

Ролі , які студенти програють на заняттях, можуть бути соціальними та міжособистісними. Добирати ролі для навчання діалогічного мовлення слід з урахуванням формування в майбутніх учителів активної життєвої позиції, кращих людських якостей: почуття колективізму, взаємодопомоги, милосердя, співчуття тощо. Характер навчально-мовленнєвої ситуації змінюється відповідно до набутих діалогічних вмінь

Рольові дії, що їх виконують учні, програючи певні ролі, є третім компонентом імітаційно-моделюючої гри [2, с. 91]. Як різновид ігрових дій, рольові дії органічно пов'язані з роллю – головним компонентом імітаційно-моделюючої гри – і складають разом з нею нерозривну основу, суть гри.

Слід зазначити, що найтиповішим варіантом діалогу є інтерв'ю, яке буде досить сприятливою імітаційно-моделюючою грою для учнів, тому що можна вивчити та підготувати заздалегідь різні варіанти початку та закінчення інтерв'ю:

Щодо основної частини інтерв'ю, то його можна поєднати з вивченою темою або з вивченою граматичною структурою, в алгоритмі діалогу можна ввести питання одного типу або різних типів тощо

Можна організувати інтерв'ю в групах – один кореспондент бере інтерв'ю в двох, трьох осіб, одна особа може давати інтерв'ю декільком кореспондентам. Кореспондент може брати інтерв'ю у цілої групи, вивчати якісь питання або проблеми та робити висновки. На різних етапах вивчення іноземної мови змінюється тема запитань, характер запитань та їх кількість, але основна схема імітаційно-моделюючої гри буде така ж сама.

Студентам можна також запропонувати початок діалогу, який потрібно закінчити і розіграти в якійсь певній ситуації. Наприклад, ситуація "Пошук роботи":

I am looking for a job.

What exactly do you want?

I wouldn't mind working at the hotel

Have you done anything like that before?

Студенти повинні за власною ініціативою продовжити цю розмову, враховуючи реальні умови спілкування, спираючись при цьому на зображення офісу з телефон ом, комп'ютером, папками з діловими паперами.

За навчальною метою "Ski-trip" є груповою імітаційно-моделюючою грою, спрямованою на оволодіння діалогом-обговоренням, кожен із учасників має чітко окреслену роль.

Role 1. You are a Physical Training teacher, a Merited Master of Sport and a coach. You want to go on a six-day ski trip with the students. Discuss with them the route, food supplies choice of the participants. You must agree when and where to meet.

Role 2. You are a member of the team. You suggest another route avoiding the town, but it puts another 60 kilometres on the journey. You must agree on the direction of the route.

Role 3. You are a newcomer to the team. You are interested in the choice of the participants. You want to go on a trip. Give your reasons. You go in for different kinds of sport.

Role 4. You are an experienced skier. You had good training session. You are not sure if you should take a newcomer or not. Ask him questions on his sports hobbies. You must also agree when and where to meet, what food supplies to take.

Отже, ефективним прийомом і засобом навчання в оволодінні учнями соціокультурною та соціолінгвістичною компетенцією імітаційно-моделюючі ігри, які відбивають особистий досвід учнів, а також сприяють розширенню контексту їхньої діяльності. Важливим є той факт, що компоненти імітаційно-моделюючі гри, а саме ролі, навчально-мовленнєва ситуація і рольові дії тісно співвідносяться з компонентами особистісної підструктури учнів: їхнім життєвим досвідом, контекстом і мотивами діяльності, почуттями, світоглядом тощо, а тому імітаційно-моделюючі ігри мають ситуативний характер, який виявляється у реальних обставинах, що супроводжують гру. Крім того, імітаційно-моделюючі ігри-це умовна модель повсякденної спонтанної комунікації, яка включає в себе не лише вербальні, але й невербальні дії, тому застосування імітаційно-моделюючих ігор у набутті соціолінгвістичної та соціокультурної компетенції безперечно готує комунікантів до майбутньої діяльності та участі у спілкуванні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М: Высшая школа, 1988. – 150с.

2. Стронин М.Ф. Обучающие игры на английском языке. – М., 1984. – 258с.